

**1. 療育プログラム開発の実際
(過去3年間～5年間を見通して)**

(1) 中学校・高校グループ：

子どもたちの提案を活かした見通しのある活動の工夫

1) 療育プログラムのねらい

中学校・高校グループは、青年期の自閉症スペクトラム（Autism Spectrum Disorder 以下、ASD）児を対象としている。青年期、特に中学校・高校の時期は、一般的に「子どもから大人への移行期、過渡期」と言われ、不安やいらだちなどの精神的な個々の揺れも多くなる。ASD 児にとっては、三つ組の障害の一つである想像力の問題から、日常場面において見通しが持てなくなると、不安な気持ちが増大し、対人関係に支障が生じることも少なくない。そこで、見通しのある安心できる環境の中で自分の思いや考えを伝え、それらを他者に受け止めてもらえたり、共有したりする経験を積み重ねることは、青年期の発達課題、想像力という障がい特性を抱える ASD 児にとって非常に重要であるといえる。

以上より、本グループでは「見通しを持って活動を楽しむ」ことをねらいに据え、療育プログラムの開発に取り組んでいる。本報告では、2013 年度から 2015 年度 10 月までの約 3 年間における療育プログラムでの活動を取り上げる。そして、療育プログラムの活動中に子どもたちから出される提案を活かした見通しのある活動における工夫、その工夫からみられる子どもたちの姿を紹介する。

2) 参加児

本療育プログラムに参加する ASD 児 6 名であった。なお、療育プログラム開発に関わるスタッフは 12 名（大学院生 6 名、大学院修了者 2 名、大学教員 1 名、ASD 当事者 3 名）であった。

3) 期間

2013 年 4 月から 2015 年 10 月までの 2 年 7 ヶ月を分析対象期間とした。各年 8 月は、活動を実施していないため分析対象外となっている。

4) 手続き

ASD 児を対象とした療育活動において参与観察を行った。活動場面では、スタッフがビデオカメラを用いて活動の様子を記録した。また、活動終了後、スタッフ間でその日の活動を振り返り、活動中の参加児の様子、活動における課題、今後の方針などを話し合った。本報告で紹介する事例については、上記ビデオカメラで撮影した映像記録から逐語録を作成し分析している。

活動当日までの準備期間では、毎月週1回程度の打ち合わせを行い、次回活動のメインプログラムに関するブレインストーミング及びシミュレーション、メインプログラムに必要な補助資料作成、遊び道具制作、などを行った。なお、2014年12月からは、メインプログラムの導入部において、参加児の療育活動への見通しをより豊かにするためにパワーポイントなどの視覚材料を取り入れた。更に、2015年1月からは、前月の活動を当月に繋げるために、視覚材料を用いて「前月の振り返り」をメインプログラム導入部に取り入れた。これらの変更により、パワーポイントなどの視覚材料の作成も毎月実施している。

5) 活動の流れ

月1回、1セッション150分の活動を行っている。そのうち75分をメインプログラムとし、大学院生が中心となり、大学院修了生、大学教員、ASD当事者のサポートのもと実施している。なお、メインプログラムの内容は、各月の活動の終わりの会で参加児からでた提案や意見をもとに企画している。1日の流れをTable1に示す。参加児は来室すると、室内に置かれたトランプや卓球道具などを使って自由に遊び始める。その後、部屋を移動し、始まりの会で出欠状況と1日の活動の流れを確認する。その後の学習の時間は、15分間という短い時間ではあるが、各参加児の興味関心を考慮して大学院生が準備した学習プリントを実施する。これは、参加児のクールダウン及び参加児とスタッフの関係作りを目的としている。そして、活動の核となるメインプログラムを実施し、終わりの会で活動の振り返りを行い、参加児は退室となる。

2013年度から2015年度10月までの本療育活動

Table1. 1日の流れ

時間	活動内容
13:30	来室・自由遊び
14:10	始まりの会
14:20	学習
14:35	メインプログラム
15:50	終わりの会
16:00	退室

のメインプログラムの概要を Table2、Table3、Table4 に示す。

Table2. 2013 年度のメインプログラム

活動月	メインプログラムのテーマ	メインプログラムの概要	参加児数	スタッフ数
4月	密告中	人気番組の「密告中」をもとにゲームを提案し、オリジナルルールを追加して遊ぶ	3	8
5月	自己紹介ゲーム	自己紹介や他者紹介などのゲームを通じて、初めて会った人の名前を憶えて交流する	2	8
6月	フリスビーゲームをつくろう	フリスビーを使ったゲームをつくって遊ぶ	4	9
7月	水鉄砲	水鉄砲を使い、的当てや陣取りゲームをして遊ぶ	4	10
9月	うどんづくり	生地からうどんづくりを行う	4	9
10月	ことわざをつくろう	ことわざを粘土で表現する	2	9
11月	バドミントン	バドミントンを使ったゲームをつくって遊ぶ	2	11
12月	クリスマスパーティ (クッキング・ビンゴ大会)	3種類の料理をグループに分かれて作り、みんなで食べたり、ビンゴゲームを使ってプレゼント交換を行う	4	5
1月	羽子板づくり	板をノコギリで切り、模様をデザインして羽子板を作り、遊ぶ	1	6
2月	ソチオリンピック！ —室内ホッケー—	手作りスティックとボールを使って、オリジナル室内ホッケーをする	5	10
3月	ドッチボール & たこ焼きづくり	ドッチボールをした後、たこ焼きを作って食べる	4	10

Table3. 2014 年度のメインプログラム

活動月	メインプログラムのテーマ	メインプログラムの概要	参加児数	スタッフ数
4月	白玉づくり・2013年度のふりかえりと今後の計画	白玉を食べながら、みんなで2013年度をふりかえり、2014年度の計画を立てる	5	7
5月	自己紹介・名前覚えるゲーム・氷鬼ごっこ	初めて会った人の名前を覚えて、その名前を活用した氷鬼ごっこをする	2	9
6月	「あったらいいな！の街」立体お絵かき	各テーマに沿った「あったらいいな！」と思う街を作る	2	7
7月	フルーツジェラート作り	新鮮フルーツからジェラートを作り、オレンジの皮を再利用し、ジェラートの器を作る	6	7
9月	創作ゲートボール	ゲートボールのオリジナルコースを作り、チーム対抗で遊ぶ	3	6
10月	クレープ作り	クレープのオリジナルレシピを作り、そのレシピに沿ってクレープを作って試食会を行う	2	8
11月	ぼっくりリレー&ぼっくり大戦	ぼっくりを履いてチーム対抗リレーと陣地取りゲームを行う	3	8
12月	ミニ映画作り①	ミニ映画の脚本を作る	4	6
1月	ミニ映画作り②	監督・衣装・撮影の役割に分かれて、撮影準備をする	3	5
2月	ミニ映画作り③	脚本に沿って、撮影をする	3	8
3月	ミニ映画作り④	脚本に沿って、撮影をする	4	7

Table4. 2015年度のメインプログラム

活動月	メインプログラムのテーマ	メインプログラムの概要	参加児数	スタッフ数
4月	オリジナルポップコーン作り & ミニ映画上映会	オリジナルのポップコーンを作り、映画上映会をする	3	7
5月	オリジナル名刺作り&氷鬼	オリジナルの名刺を作って、氷鬼をする	3	12
6月	粘土 de Art	粘土でオリジナルの動物を作る	3	6
7月	生き残り！！ウォーターガン・サバイバル！！	水鉄砲大会をする	4	12
9月	秋の大運動会！	いくつかの遊びを通して運動会をする	2	10
10月	Trick or Treat！！恐怖のハロウィンパーティ！！	顔にメイクをしてハロウィンパーティをする	2	10

6) エピソードと考察

①ソチオリンピック！—室内ホッケー—（2014年2月）

2013年度は、(1) ASD 児が遊びを通して仲間と楽しさや面白さを共有する、(2) 集団の中で、自分の思いを主張することやそれを実現すること、互いを認め合うことで、自分の良さに気づく、(3) 個人や集団の中で遊びを作り上げ、楽しい時間を計画し、実現する力を伸ばす、の3点を目標に置き、療育プログラムを開発した。その中でも、以下で紹介するエピソードは、見通しのある活動を行うために単純なルールを設けたものである。

エピソード1：「単純なルールで遊びこむ」

新聞と牛乳パックで作ったスティックを使ってボールを打ち合い、室内ホッケーを行った。2チームが白熱した試合を行い、1チームは審判として声をかけた後、試合の感想を述べたり、次の試合に向けてスティックを改良する場面である。

参加児 A：「終了でーす」と試合終了を伝える。

しかし、試合をしている参加児と大人の声が大きく、終了の合図が届かない。

参加児 A：「終了でーす！！」とさらに大きな声で伝える。

参加児 A：全員が参加児 A の周りに集まると、「オレンジ、2点」と得点を

読み始める。

スタッフ1：「緑、さ…」と続きを読むように参加児Aに促す。

参加児A：「緑、3点。緑の勝ちです」と両チームの点数を読み上げる。

全員で拍手をし、休憩へ。

スタッフ2：「意外に難しいな」

参加児B：「難しいですけど、めっちゃ楽しいっす」

参加児C：ガムテープを取り出し、自分の使っているスティックの修理を始める。

スタッフ3：「見て。こんなかんじ。」っと、スティックが折れ曲がっているところを見せると、

スタッフ2：「補強しといたら？ガムテープ巻いて。」と言う。

参加児B：上記のやりとりを見て、「えー、めっちゃ楽しい」と言いながら、スタッフ3とスティックの修理を始める。

その後、全体で点数を確認し、次の試合を行う。

本エピソードにおける室内ホッケーでは、ボールを打ってゴールに入れるという動きや結果の分かりやすい活動を基に単純なルールを組み立てている。このような分かりやすい遊びを安心できる環境や関係のもとで行うことで、大人と子どもが見通しを持って対等に遊ぶことができたといえる。そして、試合の状況や結果を可視化する中で、「できた」「やった」「もう少し」「おいしい」などの思いを全体で共有しながら、活動を進めていくことができた。参加児が見通しを持てたからこそ、試合終了後、使用している道具を改良したり、「めっちゃ楽しいっす」と自分の思いを素直に表現し、活動を「より楽しいもの」「より面白いもの」へ意欲的に充実させようとする姿も見られた。このような経験の積み重ねによって、仲間関係を充実・発展させたり、肯定的な自己感をもつ経験になると考える。

②ミニ映画作り（2014年12月～2015年3月）

2014年度は、10月の終わりの会で参加児から「みんなでビデオ作るとか？」という提案があった。それをもとに、ミニ映画作りと題して、12月から3月までの4ヶ月に渡って参加児と共に映画制作活動を実施した。活動に取り組むにあたって、(1)『イメージする→計画する→実施する→振り返る』こと、(2)各月の活動の最初に「前月の振り返り」を行うこと、を構造化した。「前月の振り返り」は、過去の活動を位置付けなおし、(1)の枠組みを補助するために導入した。このことにより、メインプログラムの中で、「前月の振り返り」+『イメージする→計画する→実施する→振り返る』という活動の流れを設定し、複数月にまたがる活動を見通しのある活動にできるよう工夫を行った。以下、映画制作の活動の様子を紹介する。

エピソード2：「映画のシーン撮影の場面で参加児Dが自ら演出方法を提案する」

主人公と大ボスの戦闘シーン前の細かな演出方法について議論をしている場面である。参加児Dは中ボス役ではあるが、台本上、本場面では中ボスは登場しない設定となっている。

スタッフ4：「または、なんかはじめから台を、そう、横に置くとか…？」と大ボスが左手の上で持っている宝箱をどうするかについて、参加児やスタッフに提案する。

参加児D：「ああ、横に立ったこう…」

スタッフ3：「台を？」

参加児とスタッフが議論を進めている。

参加児D：「戦闘になる前にちょっと…」と言いながら、宝箱を持って後退するというジェスチャーをし、参加児Dが横にいたスタッフ1に演出方法を提案する。

スタッフ1：「ちょっと、参加児Dの意見を…参加児Dの意見を…」と参加児

Dが提案した意見を共有するため、他の参加児とスタッフに呼びかける。

細かな演出方法について全体で議論が始まると、その議論を聞いていた参加児Dはイメージを膨らませ、近くのスタッフに自ら考えた演出方法を提案している。結果として、スタッフの計らいでその演出方法が全体で共有されることになった。しかし、実際にミニ映画の撮影を進めていくにあたって、『イメージする（台本を読む）→計画する（演出方法を考える）→実施する（撮影する）→振り返る（撮影した映像を確認する）』という一連のサイクルを何度も繰り返すことで、参加児Dの活動に対する見通しが更に具体化され、自らイメージした演出方法を他者に提案するという協同的な姿に繋がったといえるのではないだろうか。

エピソード3：「参加児Aが終わりの会で自主的に挙手し発言をする」

参加児Aは、ミニ映画作りでは撮影係と中ボス役を担当した。1月は撮影準備としてビデオカメラの操作を練習し、ミニ映画の撮影場所をスタッフと探しに出かける。2月には、中ボス役として演技を行い、演技以外の場面では撮影係としてミニ映画の撮影に関わる。以下は、各月の活動の最後に行なう終わりの会において、スタッフがその月の活動に関する感想などを参加児に質問する場面である。2月と3月の終わりの会での参加児Aの様子を紹介する。

・1月の終わりの会

スタッフ5：「じゃあ、参加児A、（今日は）どうでした？」と参加児Aの方に歩み寄っていく。

参加児A：「すごい良かったです。」

スタッフ5：「すごい良かった？」と笑う。

参加児A：「楽しかったです。」

スタッフ6：「カメラマン、良かった？」

参加児A：「はい、全部良かったです。」

・2月の終わりの会

スタッフ6：「じゃあ、えーっとー…今日（ミニ映画を）撮った感想をそれぞれ聞いてみたいと思います。」と参加児に感想を聞こうとする。

参加児A： スタッフ6が聞く前に、自主的に手を挙げる。

スタッフ6：「お、参加児A。」

参加児A： 「えーっと、写真を撮るのは2回目で、えっと、ここで撮るのは初めてだったので、うまく上手に、先生と一緒にできたと思っています。楽しかったです。」とお辞儀をする。

周りにいた他の参加児とスタッフが拍手をする。

参加児A： 拍手に合わせて参加児Aも笑顔で拍手する。

この終わりの会での振り返り場面では、過去（前月以前）の経験を振り返り、初めての場所での撮影であったこと、スタッフと一緒に上手に撮影に取り組むことができたことを自主的に挙手し話した。メインプログラムの導入部では、「前月の振り返り」を取り入れ、過去の経験を現在に呼び起こし、活動当日の見通しのある活動へと繋げる工夫を行っている。このことにより、過去の経験を基に活動を積み上げ、見通しをより具体化させてその日の活動に安心して取り組むことができる。参加児Aの発言内容が1月から2月にかけて豊かになっているのは、1月に実施した撮影準備の経験が参加児Aの中で繋がりと、2月において見通しのある活動を行えたからではないだろうか。

③秋の大運動会！（2015年9月）

7月の終わりの会で、参加児の中からオリジナルのスポーツをやりたいという提案があった。そこで、9月は運動会のシーズンということもあり、2チームに分かれて、2種目（「ハンカチ落とし」と「だるまさんがころんだ」）からなる運動会を実施した。以下で紹介するエピソードは、「だるまさんがころんだ」の場面である。

なお、2014年度のミニ映画作り同様、2015年度も（1）『イメージする→計

画する→実施する→振り返る』こと、(2) 各月の活動の最初に「前月の振り返り」を行うこと、をメインプログラムの中で構造化し、当日の活動を見通しのある活動にできるよう工夫を行っている。

エピソード4：「「だるまさんがころんだ」のオリジナルルールを参加児Dが提案する」

昔ながらの「だるまさんがころんだ」のルール、スタッフが考えてきた「だるまさんがころんだ」のルール、を各一回実施した後、それぞれのチームがオリジナルのルールを考えている場面である。

参加児D：「だるまさんが、他に、釣りをした、って言ったら釣りで止まるとか…」と、釣り竿を腰の前で持つ真似をして説明する。

スタッフ7：「あー」と大きく頷く。

スタッフ4：「こう、釣る？」と参加児Dと同じく、釣り竿を腰の前で持つ真似をする。

参加児D： スタッフ4の身振りを見て、改めて釣り竿を持つ真似をし「そうそうそう。釣り、みたい…」と答える。

スタッフ7：「それに、合わせて、やってなかったらアウトってことやな？」と笑いながら参加児Dに尋ねる。

参加児D： スタッフ7の方を見てウンウンと頷きながら「合わせてやってなかったら…」と少しはにかんでスタッフ7に答える。

スタッフ7：「あーそれ面白いなあ」と笑いながら言う。

周りのスタッフもウンウンと頷く。

参加児D： 少し照れながら視線を下に落とす。

スタッフ8：「えっと、釣りのマネをしてくださって言ったら？」

スタッフ7：「だるまさんが釣りをした、って言ったら…釣りを」と笑顔で釣り竿を振り下ろす真似をし、参加児Dの方を見る。

参加児D： スタッフ7の身振りを見てウンと頷き、スタッフ7と同じように

釣り竿を振り下ろす真似をして「釣りをしたって…」と笑みを浮かべて頷く。

スタッフ8：「あー、なるほど！」

参加児D： 笑顔を見せ、お辞儀をするように大きく頷く。

この後、参加児Dは2チーム全体の前でこのオリジナルルールを提案している。そして、そのオリジナルルールが面白いと全体に受け入れられ、そのルールに基づいた「だるまさんがころんだ」が実施された。

参加児Dの提案にスタッフたちが質問をし、それに参加児Dが答えるというやりとりの中で、徐々に参加児Dのオリジナルルールのイメージがチーム全体に共有されていくのが分かる。参加児Dは、イメージが次第に他者の中へと浸透していく様子を他者とのやりとりから感じ、少しずつ嬉しさ、安心感、達成感などを高めているように見える。最終的に、参加児Dは笑みを浮かべながらお辞儀をするように大きく頷き、自分のイメージを他者に提案し、共有され、それが受け入れられることに確かな満足感を得ていたと考えられる。

9月のメインプログラムでは、最初に、誰もが小さい頃に遊んだことのあるような昔ながらの「だるまさんが転んだ」を実施している。単純なルールであるため、参加児が見通しを持って、安心して活動に向かえる環境を創り出すことができたといえる。次に、スタッフが準備したオリジナルルールを付け加えた「だるまさんがころんだ」、最後に、参加児が自分自身で考えたオリジナルルールの「だるまさんがころんだ」を実施した。この階段を一段一段と登るように活動の難易度を少しずつ上げていくことによって、遊びへのイメージを徐々に膨らませ、参加児はより具体的な見通しを持って活動に取り組むことができたと考えられる。

総合考察

上記エピソード1～4を概観すると、「見通しを持って活動を楽しむ」ための工夫が各年度において少しずつ変化しつつも、一本の軸を持って繋がっていることが分かる。

エピソード1（2013年度）では、単純なルールの遊びを設定するという工夫を行うことで、参加児が活動への見通しを持ちやすくなり、遊びに入り込むことができた。それらは、先の活動の展開へのイメージを容易にし、参加児にとって見通しのある活動をもたらすものであったといえる。結果として、遊び道具を自ら改良したり、楽しいという気持ちを他者にありのままに伝える姿がみられた。このことから、遊びの単純さがASD児にとっての見通しのある活動を生み出し、自主性や協同性を促進するきっかけとなり得るといえるだろう。

エピソード2（2014年度）は、2014年12月から2015年3月の4ヶ月に渡るミニ映画作りにおいて、(1)『イメージする→計画する→実施する→振り返る』こと、(2)各月の活動の最初に「前月の振り返り」を行うこと、を構造化し、メインプログラムに取り入れた。その中でも、特に、『イメージする』に焦点を当てて、映像などの視覚材料を活用するという工夫を行った。実際のミニ映画の撮影場面では、何シーンにも渡り『イメージする（台本を読む）→計画する（演出方法を考える）→実施する（撮影する）→振り返る（撮影した映像を確認する）』という一連のサイクルを短時間で何度も繰り返すこととなった。映画制作の特徴ともいえるプロセスではあるが、この繰り返し性が、参加児のイメージを膨らませる大きな一助となったと考えられる。これにより、活動に対するイメージや見通しが更に具体化され、参加児の自主的・協同的な発言や姿へと繋がったと考えられる。「前月の振り返り」では、過去の活動を位置付けなおし、過去の活動と現在が繋がることにより、現在をとらえなおし、その現在から先を見通すという過去・現在・未来に対する『時間軸』を育む要因となったといえる。その結果、参加児の、自主的・協同的な発言や姿、過去の経験を振り返り感想を述べる姿へと繋がったのではないだろうか。

エピソード3（2015年度）は、2014年度のミニ映画作り同様、上記(1)と(2)をメインプログラムに取り入れている。メインプログラムは映画制作ではなくなったが、2013年度と同じく単純なルールの遊びを設定し、繰り返し遊び込むことで、参加児のイメージを膨らませ、参加児にとって見通しのある活動を生み出しているといえる。見通しのある活動の中では、先に起こることが想像できるため、安心して活動に入り込み、自分の思いや意見を他者に伝える参加児の姿がみられる。そして、自分のイメージした内容が他者に伝わり、共有さ

れることで喜びを感じている様子が伺える。

以上のことから、心身の著しい発達などで不安定となる青年期、特に中学校・高校の時期の ASD 児にとっては、見通しのある活動が非常に大切であるといえる。小島ら（2013）は、ASD 含む広汎性発達障害のある児童は「過去や未来という時間的広がりを感じをいだき、そのなかで今の自分をとらえていくことに困難さがある」と指摘している。そして、「先の予定を伝える、過去の振り返りをするといった取り組みは、子どものなかに時間軸を育てていくことにつながる支援ともいいかえられる」と述べている。本報告のエピソードの中でも、遊びの単純さが先の動きや結果を見通しやすくし、自主性・協同性を促進するきっかけとなり得る、「前月の振り返り」などの工夫により『時間軸』が育まれる、『イメージする→計画する→実施する→振り返る』を何度も繰り返すことで見通しが深まると、更なる自主的・協同的な発言や姿に繋がるという場面がみられた。このことは、『時間軸』が育まれ、見通しが深まることで更なる自主的・協同的な発言や姿に繋がるという一連のスパイラルが生じる新たな可能性を示唆しているといえるのではないだろうか。

7) 今後の課題

上記で示した通り、見通しのある活動の工夫によって参加児が活動を楽しむ姿、思いや考えを自ら他者へ伝え、他者とやりとりをする姿などがみられている。しかし、これらの姿は、客観的な尺度や指標によって明らかにされたものではなく、映像データを文字化してその文脈から考察したもの、つまり、質的分析によるものである。引き続き質的研究を進めると共に、積み重ねた質的研究の中から見出される療育プログラム開発における仮説的理論をどのように量的研究と結び付けていくかが今後の課題といえるだろう。

引用文献

小島道生・田中真理・井澤信三・田中敦士（2013）. 思春期・青年期の発達障害者が「自分らしく生きる」ための支援 金子書房

（文責：内田一樹・西川大輔・小林里帆）